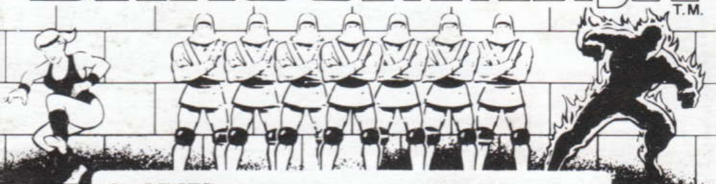
BAD DUDES VS.

# AMSTRAD

# DRAGONNINJA

T.M.



DATA EAST





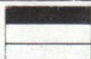





ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH

# BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

The latest hot arcade game from Data East explodes with heart-thumping fury. Seven levels of lean, mean, fighting screens to battle through.
Use your special Martial Arts skills, Punch, Kick, Jump, Flying-kick and Super-punch; with added power in the shape of special Ninja-style weapons.
The opponents in your battle for supremacy are four types of Evil star/throwing Ninja Assassins whose skills are manifold and dangerous. Also out to spoil your day are acrobatic Women Warriors and vicious Guard Dogs.
At the end of each level you must overcome the Ninja Master in order to progress — some examples of these superhuman villains are:- A fire-breathing Fat Man, an Armour Clad giant and the Green and Gruesome Giant Ninja — who has a disconcerting habit of suddenly multiplying into an army!
Mission accomplished? ...not yet! Now rescue the President of The United States from the grip of these villainous warriors and fly him to safety.
Dragon Ninja, the hottest coin-op conversion around, designed to give your computer some real kicks!!

# LOADING INSTRUCTIONS

Multi-load on 464 and 664.
Load in one go on 6128 or with memory expansion unit.

## CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

## CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |Tape then press RETURN key. Then type RUN' end press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

NOTE

On 64k machines, the main game loads and each level has to be loaded individually when needed, follow on screen instructions. On 128k machines levels 1,2,3 and 4 are in the memory all the time.

## DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER/RETURN the automatically game will now load and each level will be accessed.

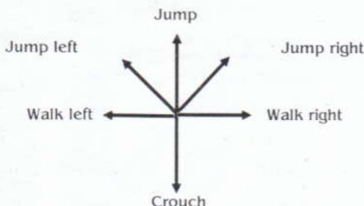
## DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER/RETURN the game will now load automatically.

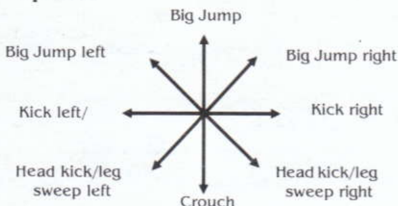
# CONTROLS

Keyboard totally redefinable.

**JOYSTICK**




**With fire button depressed**




Fire results in a punch, holding fire and then releasing will produce a power punch unless you have a weapon in which case you will always use the weapon in stabbing motion.

# GAMEPLAY

Battle your way through screen after screen of adversaries, progressing right or left depending on the level.
You face a giant enemy at the end of each level who must be disposed of with multiple hits.
You can collect extra weapons (chain or knife) if dropped by a fallen enemy. There are also capsules scattered randomly around the playfield. Time capsules give extra time for the level while energy ones replenish your life source.
The Super-punch feature allows you to knock down several adversaries with one blow. This power blow takes all you concentration and can only be implemented by standing still and holding down the fire-button for a few seconds until charged.

# STATUS & SCORING

The following are displayed on screen
scrolling play area
high score display
score
time remaining
your energy
Enemy energy level
Scoring as follows

| | Points |
|---|---|
| Standard Ninja | 75 |
| Shuriken Thrower | 125 |
| Lady Ninja | 100 |
| Dog | 150 |
| End of level baddie | 50per hit, 1000 pts when defeated |
| Object collected | 200 |
| Swordsman | 225 |

If energy reaches zero — life lost
If time reaches zero — game over

# HINTS AND TIPS

- Learn the different moves to get the correct distance between you and the enemy for an accurate hit.
- Keep a look out for Ninjas with weapons, they carry useful objects which you can pick up.
- Extra weapons extend your reach so make sure you keep hold of them.
- The giant Adversaries need more than one hit — dodge, then attack.
- Make sure you're facing the right direction when implementing the Super-punch, as you cannot move during the charging process.
- Be careful out there!

# DRAGON NINJA



THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to : Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

# CREDITS

Programming - James Higgins
Graphics — Martin McDonald
Music/FX — Jonathan Dunn
Produced by D C Ward

BAD DUDES VS.

# DRAGONNINJA

T.M.

Le tout dernier jeu d'arcade de Data East est bourré d'action palpitante et vous livrez bataille sur sept écrans de combat serré et acharné.
Utilisez votre connaissance spéciale des Arts Martiaux, Coup de Poing, Coup de Pied, Saut, Coup de pied volant et Super coup de poing ainsi que la puissance supplémentaire dont vous disposez grâce aux armes spéciales de type Ninja.
Vos ennemis dans cette bataille pour la domination sont quatre types de Malfaisants Assassins Ninja lanceurs d'étoiles aux aptitudes multiples et dangereuses.
D'acrobatiques Femmes Guerrières et de vicieux Chiens de Garde vont également vous donner du fil à retordre.
A la fin de chaque niveau, vous devez triompher du maitre Ninja afin de pouvoir continuer - quelques-uns de ces superhumains infâmes sont par exemple: un Gros Homme cracheur de feu, un Géant revêtu d'une armure et un Horrible Géant Ninja Vert qui possède l'étonnante habitude de se multiplier en une armée.
Mission accomplie? ... pas encore! Arrachez maintenant le Président des Etats-Unis aux griffes de ces infâmes guerriers et emmenez-le par voie aérienne dans un endroit sûr.
Le Dragon Ninja est l'une des plus fantastiques conversions de jeu d'arcade actuellement disponibles, conçue pour décocher quelques coups bien réels à votre ordinateur!!
Le chargement de ce jeu s'effectue en plusieurs parties. Veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.

# CHARGEMENT

## CPC 646

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre
équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

## CPC 664 ET 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche RETURN. Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur la touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

## DISQUETTE — CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN" DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

## DISQUETTE — CPC 664 ET 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

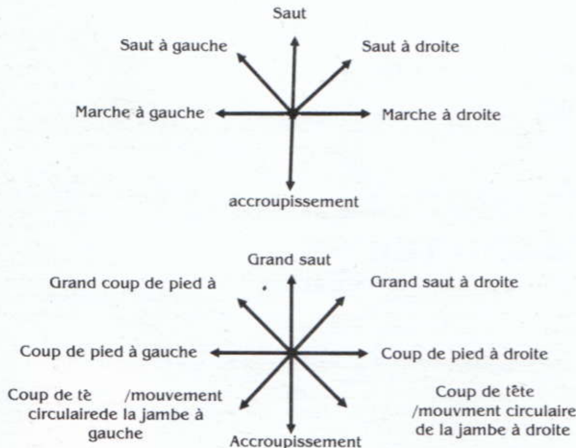
# COMMANDES

Le clavier peut être entièrement redéfini.

## LEVIER

**Avec bouton feu enfoncé**

Vous donnez un coup de poing en appuyant sur feu et vous pourrez donner un puissant coup de poing en maintenant feu enfoncé et en relâchant sauf si vous possédez une arme, dans ce cas vous utiliserez toujours l'arme en pointant vers l'avant.




# LE JEU

Passez d'un écran à l'autre sans cesser de livrer bataille contre les adversaires qui s'y trouvent en progressant vers la droite ou la gauche suivant le niveau.
A la fin de chaque niveau, vous vous retrouvez face à face avec un ennemi géant dont vous devez vous débarrasser grâce à des coups multiples.
Vous pouvez collecter des armes supplémentaires (chaine ou couteau) si elles sont lâchées par un ennemi au sol. Il y a aussi des capsules éparpillées au hasard sur le terrain de jeu. Les capsules de temps accordent du temps supplémentaire pour le niveau joué tandis que les capsules d'énergie renouvellent votre source de vie.

La caractéristique Super coup de poing vous permet d'abattre plusieurs adversaires d'un seul coup. Ce puissant coup demande toute votre concentration et vous ne pouvez le décocher qu'en restant immobile et en maintenant le bouton feu enfoncé pendant quelques secondes jusqu'à ce que le chargement se soit effectué.

# STATUT ET SCORE

Les informations suivantes sont affichées à l'écran:
zone de jeu se déroulant
affichage de score record
score
temps restant
votre énergie
niveau d'énergie ennemi
Score comme suit:

| Points | |
|---|---|
| Ninja Standard | 75 |
| Lanceur Shuriken | 125 |
| Lady Ninja | 100 |
| Chien | 150 |
| Méchant fin de niveau | 50par coup, 1000 points une fois vaincu |
| Objet collecté | 200 |
| Tireur d'épée | 225 |

# CONSEILS UTILES

- Apprenez les différents mouvements pour obtenir la distance correcte entre vous et votre ennemi vous permettant d'asséner un coup précis.
- Repérez les Ninjas armés, ils transportent des objets utiles que vous pouvez ramasser.
- Des armes supplémentaires augmentent votre portée, essayez donc de vous en emparer.
- Les Adversaires géants doivent être touchés plusieurs fois - esquivez, puis attaquez.
- Quand vous employez le Super coup de poing, assurez-vous que vous êtes tourné dans la bonne direction car vous ne pouvez bouger durant le processus de chargement.
- Et surtout soyez prudent!

# LE DRAGON NINJA



# GENERIQUE

Programme de James Higgins
Graphique de Martin McDonald
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn©Produit par D C Ward

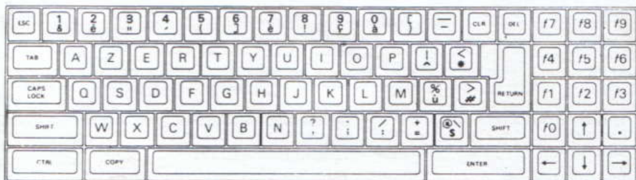
# ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

## QWERTY




## AZERTY




## EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

# BAD DUDES VS. DRAGONNINJA™

Hier kommt der neueste Knaller von Data East. Kämpfen Sie sich durch die sieben Wahnsinns-Spielstufen.
Sie brauchen Ihre gesamte kämpferische Geschicklichkeit. Zerschmettern Sie Ihre Gegner mit Schlägen, Tritten, Sprüngen, und den gefährlichen Super-Schlägen. Falls das nicht ausreicht, steht Ihnen zusätzlich die spezielle Bewaffnung eines Ninjas zur Verfügung.
Ihre Gegner in dem Kampf um die Herrschaft sind vier Arten von sternenwerfenden Ninja-Mördern, die viele gefährliche Kampfarten beherrschen. Außerdem trachten Ihnen noch akrobatische weibliche Kämpfer und bösartige Wachhunde nach dem Leben.
Zum Abschluß einer jeden Spielstufe müssen Sie einen Meister der Ninjas bezwingen — das sind beispielsweise ein feuerspeiender Fettwanst, ein gerüsteter Gigant und der grüne, grauenhafte Riesen-Ninja — der die unheimliche Begabung hat, sich plötzlich zu einer ganzen Armee zu vervielfachen!
Mission erfüllt? ... noch nicht! Jetzt müssen Sie den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Klauen dieser bösartigen Krieger befreien und ihn in Sicherheit bringen.
Dragon Ninja, die heißeste Umsetzung des Automatenspiels, gibt Ihrem Computer den richtigen Kick!!

# LADEANWEISUNGEN

Auf dem CPC 464 und 664 lädt das Programm mehrere Teile nach.
Auf dem CPC 6128 oder mit Speichererweiterung wird das Programm komplett in den Speicher geladen.

## CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.
(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

## CPC 664 UND 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.
HINWEIS
Auf Rechnern mit 64KB wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielstufen dann bei Bedarf nachlädt. Bei Rechnern mit 128KB werden das Hauptprogramm und die Spielstufen 1 bis 4 ständig im Speicher gehalten.

## CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

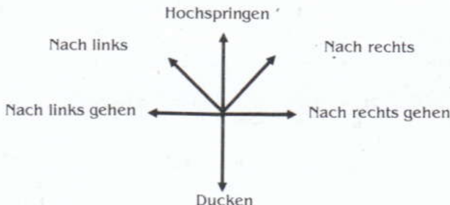
## CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen.

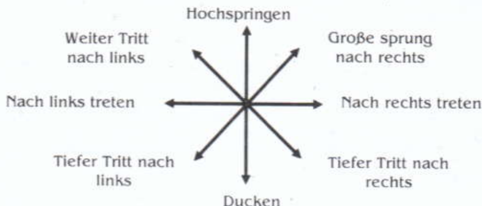
# STEUERUNG

Die Tastaturbelegung ist frei definierbar.

### JOYSTICK




**Feuerknopf gedrückt**




Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf bewirkt einen normalen Schlag — ein längerer Druck auf den Feuerknopf hat beim Loslassen einen sehr kraftvollen Super-Schlag zur Folge. Wenn Sie jedoch eine Waffe in der Hand halten, so steuern Sie mit dem Feuerknopf die Funktion der Waffe.

# SPIELABLAUF

Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei, der Sie über mehrere Bildschirme voller Angreifer führt. Abhängig von der jeweiligen Spielstufe müssen Sie nach links oder rechts weiter vordringen.
Am Ende jeder Spielstufe steht Ihnen ein äußerst gefährlicher Gegner gegenüber, der erst nach mehreren Treffern zu vernichten ist.
Sie können zusätzlich die Waffen (Ketten und Messer) aufnehmen, die die besiegten Gegner fallen lassen. Auf dem Spielfeld liegen verschiedene Kapseln zufällig verstreut herum. Die Zeit-Kapseln geben Ihnen etwas mehr Zeit für die jeweilige Spielstufe, während die Energie-Kapseln für neue Kraft sorgen.
Mit einem Super-Schlag können Sie mehrere Angreifer gleichzeitig niederstrecken, doch müssen Sie sich voll auf diesen Schlag konzentrieren. Dazu müssen Sie stillstehen und den Feuerknopf für einige Sekunden gedrückt halten, bis Sie die nötige Kraft erreichen und den Schlag durch Loslassen des Feuerknopfes ausführen.

# ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm finden Sie folgende Anzeigen:
Das Spielfeld
Die bisher höchste Punktezahl
Ihre Punktezahl
Verbleibende Zeit
Ihre Kraftreserve
Die Kraftreserve der Angreifer

| **Ereignis** | **Punkte** |
|---|---|
| Normaler Ninja | 75 |
| Shuriken-Werfer | 125 |
| Weibliche Ninja | 100 |
| Hund | 150 |
| Letzter Gegner | 50pro Treffer, 1000 Punkte beim Sieg |
| Objekt aufnehmen | 200 |
| Schwertkämpfer | 225 |

Sie verlieren ein Leben, sobald Ihre Energiereserven verbraucht sind.
Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

# TIPS UND TRICKS

- Üben Sie die verschiedenen Bewegungen, damit Sie die richtige Distanz zwischen Ihnen und den Angreifern zum genauen plazieren der Schläge halten können.
- Achten Sie auf bewaffnete Ninjas. Diese tragen nützliche Gegenstände bei sich, die Sie an sich nehmen können.
- Zusätzliche Waffen erhöhen Ihre Reichweite — verlieren Sie sie nicht.
- Zum Bezwingen der sehr gefährlichen Angreifer müssen Sie mehrere Treffer plazieren — umgehen Sie den Gegner und schlagen Sie dann zu.
- Achten Sie bei der Vorbereitung zu einem Super-Schlag auf die richtige Richtung, denn während des Kräftesammelns können Sie sich nicht bewegen.
- Seien Sie vorsichtig da draußen!

# DRAGON NINJA



# DANKSAGUNGEN

Programmierung: James Higgins
Grafiken: Martin McDonalds
Musik: Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung: AGC.

# AMCHARGE

## NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!

Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très interessantes, et même "louer" les dernières nouveautés.

Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...



RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veuillez m'envoyer par retour

NOM: ............................................................

ADRESSE: ............................................................

CODE POSTAL ............................ VILLE ............................

| | | |
|---|---|---|
| ❑ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC | | gratuit |
| ❑ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC | x 49 F. = | |
| ❑ Lot de 4 Disquettes vierges | x 99 F. = | |
| ❑ Lot de 4 Cassettes vierges | x 29 F. = | |
| | Frais de Port et d'emballage = | 19 F. |
| | Total = | |

Réglement

Je joins / / un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE). / / mandat-lettre / / je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)

Je paie par Carte bancaire N° /          / Date d'expiration /        /

Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /

A renvoyer à l'adresse:          Signature

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX